

INSTALLATIONS- UND LADEHANDBUCH



Föderation der Vereinten Planeten
Sternenflottenkommando

Spectrum HoloByte





EINFÜHRUNG

Willkommen bei *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"*, einem interaktiven Abenteuer wie es das Universum noch nicht gesehen hat! Bitte lesen Sie diese Anweisungen gut durch. Sie werden Ihnen helfen, schnell und problemlos mit dem Spiel beginnen zu können, und Ihnen sämtliche Fragen beantworten, die bei der Installation und dem Laden des Spiels möglicherweise auftauchen könnten.

Wir empfehlen Ihnen dringend, die folgenden Abschnitte durchzulesen:

- **Systemanforderungen**. Hier werden die Hard- und Software-Mindestanforderungen aufgelistet. Kann Ihr Computer diese Anforderungen nicht erfüllen, dann können Sie das Spiel nicht betreiben.
- **Installation**. Hier finden Sie detaillierte Anweisungen zu jedem Bildschirm, den Sie während des Installationvorgangs sehen werden.
- **Laden**. Hier erfahren Sie, wie Sie das Spiel nach abgeschlossener Installation betreiben können.
- **Handbuch-Errata.** Hier werden im Handbuch aufgetretene Fehler aufgezeigt.

Sollten bei der Installation und beim Laden Probleme auftreten, lesen Sie bitte die folgenden Abschnitte:

- **Soundkarten.** In diesem Abschnitt finden Sie eine Liste aller kompatiblen Soundkarten und eine Erklärung zu Einsatzmöglichkeiten bestimmter Modelle.
- **Videokarten und VESA-Treiber**. Hier finden Sie einige Hinweise zu kompatiblen Videokarten, VESA-Treibern und üblichen Fragen, die sich bei diesem Thema häufig ergeben.
- **Allgemeine Problemlösungen**. Hier geht es um häufig auftretende Probleme, auf die Sie hauptsächlich während der Installation stoßen könnten.

PACKUNGSINHALT

- Eine CD-ROM
- Ein Handbuch
- Das vorliegende Installations- und Ladehandbuch
- Eine Registrierkarte

Die Sammlerausgabe (Collector's Edition) enthält darüber hinaus:

- Eine individuell numerierte Sammlerpackung
- Eine Anstecknadel in begrenzter Auflage
- Ein exklusives Poster

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* spielen zu können benötigen Sie:

- IBM-PC 33 MHz 80486DX- oder ein kompatibles Gerät
  66 MHz 80486 oder Pentium empfohlen
  Lokalbus oder PCI-Video empfohlen
- 8 MB RAM
- Festplatte (mindestens 20 MB freier Speicherplatz)
- Double-Speed CD-ROM-Laufwerk (300 KB/Sek. konstante Übertragungsrate)
- Mindestens DOS 5.0
- Super VGA-Grafik (640x480x256 Farben)
  100% VESA-kompatibler Treiber und 512 KB Video-RAM benötigt
  Unterstützt 32.000 Farben und 64.000 Farben
- Maus
- Sound Blaster (oder 100% Kompatible), ProAudio Spectrum, Ensoniq Soundscape oder Gravis UltraSound

SCHNELLINSTALLATION/LADEN

Sind Sie ein erfahrener Computerbenutzer, dann müssen Sie nur diesen Abschnitt zur Installation und zum Laden des Spiels durchlesen.

1. Verlassen Sie Windows, OS/2 oder jegliche andere DOS-Shell, und kehren Sie zum DOS-Systemzeichen zurück.
2. Schieben Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk.
3. Wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk (üblicherweise D).
4. Geben Sie INSTALL [Enter] ein.
5. Wählen Sie "Readme-Datei lesen und drucken". Hier finden Sie alle Änderungen, die in letzter Minute noch vorgenommen wurden.
6. Nachdem Sie die Readme-Datei gesehen haben, wählen Sie "Spiel installieren", und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
7. Ist der Installationsvorgang abgeschlossen, wählen Sie "Hardware konfigurieren", um die Soundoptionen zu konfigurieren und die Videosequenzen einzustellen.
8. Danach wählen Sie "Spieloptionen einstellen", um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen und die Textanzeigen zu verändern.
9. Wählen Sie "Konfiguration sichern und beenden", um das Installationsprogramm zu verlassen.
10. Um das Spiel zu betreiben, geben Sie nun nach dem DOS-Systemzeichen STTNG [Enter] ein.

INSTALLATION

Die Installation von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* besteht aus zwei Teilen: Spielinstallation und Festlegung der Hardware-/Spieloptionen.

Verwenden Sie während des Installationsvorgangs die Maus, um die Optionen aus den Menüs zu wählen. Mit Hilfe des OK-Knopfes bestätigen Sie Ihre Wahl. Sie können die Optionen auch mit den Pfeilknöpfen [↑][←][→][↓] auswählen und mit der Taste [Enter] bestätigen.

Ist auf Ihrem Computer kein VESA-Treiber geladen, dann fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie im Verlauf der Installation einen Universal-VESA-Treiber auf Ihrer Festplatte installieren möchten. *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* läuft zwar auch mit diesem Universal-VESA-Treiber, aber wenn Sie über einen eigenen verfügen, sollten Sie den Installationsvorgang abbrechen und stattdessen den zu Ihrer Videokarte gehörenden VESA-Treiber installieren.

INSTALLATION DES SPIELS

Vergewissern Sie sich vor der Installation, daß Ihr Computer den Systemanforderungen entspricht.

1. Verlassen Sie Windows oder jegliches andere Shell-Programm, und kehren Sie zum DOS-Systemzeichen zurück (das üblicherweise so aussieht: C: \>).
2. Schieben Sie die *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"*-CD-ROM (mit der Bildseite nach OBEN) in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wechseln Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk, indem Sie d: [Enter] eingeben. (Ist Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mit D gekennzeichnet, dann geben Sie stattdessen die entsprechende Laufwerkskennung ein).
4. Geben Sie INSTALL [Enter] ein, um das Installationsprogramm zu starten.

INSTALLATIONS-HAUPTMENÜ

Der erste Bildschirm, den Sie sehen, zeigt das Installations-Hauptmenü.

- Durch die Option "Readme-Datei lesen und drucken" erhalten Sie Einblick in Änderungen, die in der letzten Minute vorgenommen wurden.
- Über "Spiel installieren" gelangen Sie direkt zum Installationsvorgang.
- Durch die Option "Bootdiskette erstellen" haben Sie die Möglichkeit, eine Bootdiskette zu erstellen, um das Spiel problemlos betreiben zu können. Stoßen Sie beim Betreiben des Spiels auf Probleme, wäre es möglicherweise ratsam, auf eine Bootdiskette zurückzugreifen. Im Abschnitt "**Erstellen einer Bootdiskette**" finden Sie nähere Informationen zu diesem Thema.
- Durch die Option "Installationsprogramm beenden" verlassen Sie das Installationsprogramm.

README-DATEI LESEN UND DRUCKEN

Die Readme-Datei enthält wichtige Informationen, die noch nicht zur Verfügung standen, als die vorliegenden Anweisungen gedruckt wurden. Sie sollten diese Datei auf jeden Fall gründlich durchlesen, bevor Sie das Spiel installieren, da Sie hier entscheidende Hinweise zu Hardware- und Softwarekompatibilität finden könnten.

5. Nachdem das Laden des Installationsprogramms beendet ist, wählen Sie die erste Option "Readme-Datei lesen und drucken" und klicken "OK" an.
6. Mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten können Sie durch die gesamte Readme-Datei scrollen. Verfügen Sie über einen Drucker und wollen die Datei drucken, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu Rate ziehen zu können, wählen Sie die Option "Readme-Datei drucken".

Danach wählen Sie "Beenden", um zum Installations-Hauptmenü zurückzukehren.

SPIEL INSTALLIEREN

Mit dieser Option wird der Installationsvorgang in Gang gesetzt. Sie wählen die Installationsoptionen aus einer Reihe von Menüs.

7. Klicken Sie aus dem Installations-Hauptmenü die Option "Spiel installieren" und danach "OK" an.

FESTPLATTEN-SPEICHERPLATZWAHL

Nun können Sie bestimmen, wieviel Platz das Spiel auf Ihrer Festplatte einnehmen soll. Je mehr Platz Sie dem Spiel zuteilen, desto besser ist die Leistungsqualität.

8. Wählen Sie entweder "Minimalversion installieren", "Standardversion installieren" oder "Optimalversion installieren", je nachdem, wieviel Festplattenspeicher Sie für das Spiel verwenden möchten (4, 8 oder 12 MB). Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie "OK" an.

Die beste Spielleistung erzielen Sie mit der Option "Optimalversion installieren".

Wichtiger Hinweis: Obwohl die installierten Dateien nur 4, 8 oder 12 MB Festplattenspeicher einnehmen, benötigen Sie darüber hinaus noch 16 MB Festplattenspeicher für das Betreiben des Spiels. *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nutzt diesen Speicherplatz, um während des Spiels Dateienübertragungen zu tätigen.

Welche Installationsoption Sie auch wählen, die *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"*-CD-ROM muß während des gesamten Spiels im CD-ROM-Laufwerk verbleiben.

ÜBERPRÜFUNG DER SYSTEMANFORDERUNGEN

Das Installationsprogramm überprüft nun automatisch Ihren Erweiterungsspeicher und die CD-ROM-Geschwindigkeit, während es zum nächsten Bildschirm überwechselt.

Auf dem nächsten Bildschirm wird geprüft, ob Ihre Hard- und Software mit den Systemanforderungen des Spiels übereinstimmt. Das Fenster in der Mitte des Bildschirms weist drei Spalten auf: eine Beschreibung der zu prüfenden Kategorie, die Systemanforderungen des Spiels und die auf Ihren Computer zutreffenden Werte.

- Ist ein Zahlenwert gelb markiert, dann steht der Installation zwar nichts im Wege, aber Sie könnten beim Betreiben des Spiels auf Schwierigkeiten stoßen, wenn die Systemanforderungen nicht zuvor erfüllt werden.
- Ist ein Zahlenwert rot markiert, können Sie den Installationsvorgang nicht fortsetzen. Sie müssen zunächst das Problem lösen und das Installationsprogramm dann erneut starten.

9. Wählen Sie "Lösungsvorschlag", wenn Sie Fragen zu Problemen bezüglich der Systemanforderungen haben.
   Mit Hilfe der Richtungspfeile nach oben und unten scrollen Sie durch die verschiedenen Vorschläge. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie diesen Vorgang beendet haben. Daraufhin gelangen Sie zum Bildschirm zur Überprüfung der Systemanforderungen zurück.
10. Klicken Sie "OK" an, um zum Festplatten-Auswahlbildschirm zu gelangen.

FESTPLATTENWAHL

Auf diesem Bildschirm erscheint eine Liste der zur Wahl stehenden Festplatten und des jeweils darauf verfügbaren Speicherplatzes. Treffen Sie Ihre Wahl entsprechend der Option, für die Sie sich bei der Festplattenspeicherplatzwahl entschieden haben.

11. Wählen Sie eine Festplatte von der Liste im Fenster auf der linken Bildschirmhälfte. Vergewissern Sie sich, daß Sie über genügend Festplattenspeicherplatz verfügen. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie fortfahren möchten.

VERZEICHNISWAHL

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie das Zielverzeichnis ändern, in dem das Spiel installiert werden soll. Die Standardeinstellung ist C: \STTNG.

12. Möchten Sie die Standardeinstellung beibehalten, dann klicken Sie einfach "OK" an.
    Möchten Sie den Verzeichnispfad verändern, dann betätigen Sie die [Rücktaste], um das Standardverzeichnis zu löschen, und geben Sie einen neuen Pfad ein. Sind Sie bereit fortzufahren, dann drücken Sie "OK".

BESTÄTIGUNGSBILDSCHIRM

Dies ist der letzte Bildschirm, der erscheint, bevor Ihre Dateien auf die Festplatte übertragen werden. Hier erscheint das Ursprungslaufwerk (Ihre CD-ROM), das Ziellaufwerk und der Pfad.

13. Sind Sie bereit, Dateien auf Ihre Festplatte zu übertragen, klicken Sie "Installieren" an.
    Müssen Sie das Verzeichnis (oder andere Installationsoptionen) verändern, klicken Sie "Zurück" an.

DATEIEN-ÜBERTRAGUNGSBILDSCHIRM

Das Installationsprogramm beginnt nun mit der Übertragung der Dateien von Ihrer CD-ROM auf die Festplatte. Die Leiste oben links zeigt den Status der Installation in Prozent an.

Möchten Sie die Installation unterbrechen, klicken Sie den Knopf "Abbrechen" an.

INSTALLATIONS-ABSCHLUSSBILDSCHIRM

Nachdem alle Dateien auf Ihre Festplatte übertragen wurden, sehen Sie eine Zusammenfassung der "Lösungsvorschläge" und Hinweise zum richtigen Betreiben des Spiels.

14. Klicken Sie "OK" an, um zum Hauptbildschirm für die Hardware-/Spieloptionen-Einstellungen zu gelangen.

Hinweis: Während dieses Teils der Installation überprüft das Programm, ob auf Ihrem Computer ein VESA-Treiber geladen ist. Kann das Installationsprogramm keinen VESA-Treiber finden, werden Sie gefragt, ob Sie einen Universal-VESA-Treiber installieren wollen. Entscheiden Sie sich dagegen, dann bricht das Programm zu DOS ab.

HARDWARE-/SPIELOPTIONEN

Das Hauptmenü für die Hardware-/Spieloptionen bietet vier verschiedene Wege für den Rest der Installation: "Readme-Datei lesen und drucken", "Hardware konfigurieren", "Spieloptionen einstellen" und "Konfiguration sichern und beenden".

Wollen Sie nach der Installation den Videomodus oder die Soundkarten-Einstellung verändern, dann gehen Sie zum Spielverzeichnis (normalerweise C: \STTNG), und geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen SETUP [Enter] ein.

- Mit Hilfe der Option "Readme-Datei lesen und drucken" erhalten Sie Zugriff auf Informationen über Änderungen, die noch in letzter Minute am Spiel vorgenommen wurden. (Es handelt sich um dieselbe Readme-Datei, die Sie schon am Anfang der Installation gesehen haben).
- "Hardware konfigurieren" ermöglicht es Ihnen, Soundkarten- und Videomodus-Einstellungen zu verändern.
- Über "Spieloptionen einstellen" können Sie einen Schwierigkeitsgrad bestimmen und den Bildschirmtext ein- oder ausschalten.
- Mit "Konfiguration sichern und beenden" verlassen Sie das Installationsprogramm.

HARDWARE KONFIGURIEREN

Damit beginnen Sie den Konfigurationsabschnitt der Installation. Hier wählen Sie aus einigen Menüs die gewünschten Hardware-Konfigurationen.

15. Wählen Sie "Hardware konfigurieren" vom Hautpmenü der Hardware-/Spieloptionen, und klicken Sie "OK" an.

16. Mit der Option "Konfiguration sichern und beenden" brechen Sie das Installationsprogramm ab.

SOUNDKARTE EINSTELLEN

Hier können Sie dem Installationsprogramm mitteilen, welche Soundkarte Sie installiert haben. *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* wurde mit einer Reihe verschiedener Soundkarten getestet. Das Spiel läuft reibungslos mit jeder zu 100% Sound Blaster-kompatiblen Karte, einschließlich der folgenden: Sound Blaster 8, Sound Blaster Pro und Sound Blaster 16. Die im Anschluß genannten Karten werden auch im Native-Eigenmodus unterstützt: AWE 32, ProAudio Spectrum Plus, ProAudio Spectrum 16,

Ensoniq SoundScape 8, Ensoniq SoundScape 16 und Gravis UltraSound.

Andere Soundkarten könnten nicht zu 100% kompatibel sein - schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung Ihrer Soundkarte nach, wenn Sie nähere Informationen zu diesem Thema benötigen.

17. Wählen Sie "Autom. Suche", und klicken Sie "OK" an. Das Programm wird daraufhin versuchen, herauszufinden, welche Soundkarte sich in Ihrem System befindet, und die Standardeinstellungen für Port, IRQ und DMA festlegen.

Weist die IRQ-Anzeige ein Sternchen auf (*), so bedeutet das, daß die IRQ-Einstellung von den Software-Treibern bestimmt wird. (Hinweis: Der Standard-Port für die Sound Blaster 16-Karte ist 220, der Standard-IRQ ist 5, ebenso wie der DMA.) Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie die richtigen Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihre Soundkarte gewählt haben, bevor Sie sie manuell eingeben. Bei falschen Angaben kann das Programm während des Soundtests abstürzen.

Hinweis: Einige Soundkarten werden vom automatischen Suchprogramm während des Tests als "Sound Blaster 8" identifiziert. Haben Sie eine Soundkarte installiert, erhalten aber die Fehlermeldung "Soundkarte nicht gefunden", dann sollten Sie die Einstellungen "Sound Blaster Pro" oder "Sound Blaster 8" wählen und die entsprechenden Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen dem Bedienungshandbuch Ihrer Soundkarte entnehmen. Verfügen Sie über keine der vorgenannten Soundkarten, dann müssen Sie manuell diejenige Karte aus der Liste wählen, die der Ihren am nächsten kommt. Spezifische Informationen zu diesem Thema finden Sie im im Abschnitt "Die Soundkarten - Fragen und Antworten" in diesem Handbuch.

18. Hat das Programm die Soundkarte gefunden, erscheint eine Dialogbox, in der die Soundkarte und die Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen aufgelistet werden.

    Klicken Sie "Soundtest" an, wenn Sie einen Vorgeschmack auf die Soundeffekte des Spiels bekommen möchten. Klicken Sie in der Dialogbox "OK" an, um mit dem Test zu beginnen.

19. Ertönt ein Beispiel für die Soundeffekte, so bedeutet dies, daß Ihre Soundkarte korrekt eingestellt wurde. Klicken Sie "OK" an, dann erscheint die Dialogbox für die Soundeinstellungen. Durch erneutes Anklicken von "OK" gelangen Sie zurück zum Hardware-Konfigurationsmenü.

20. Wählen Sie aus diesem Menü die Option "Videomodus festlegen", und klicken Sie anschließend "OK" an.

VIDEOMODUS FESTLEGEN

Bei diesem Teil des Konfigurationsvorgangs bestimmen Sie die Bildauflösung der Filmsequenzen im Spiel und schalten den Universal-VESA-Treiber ein und aus. Zwei verschiedene Bildschirmgrößen (320x200 und 640x400) und drei verschiedene Farbkonfigurationen (256, 32768 und 65536) stehen zur Wahl.

Denken Sie daran, daß Sie eine VESA-kompatible Videokarte mit mindestens 512 KB Video-RAM benötigen, um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben zu können. Sollten Sie weitere Fragen haben, schlagen Sie bitte im Abschnitt "Videokarten

und VESA-Treiber" in diesem Handbuch nach.

21. Wählen Sie "Autom. Suche", und klicken Sie "OK" an. Das Programm versucht daraufhin, die für Ihre Videokarte und CD-ROM-Geschwindigkeit optimale Bildauflösung und Farbkonfiguration zu bestimmen.

    Das Resultat der automatischen Suche wird in einer Dialogbox gezeigt. Klicken Sie "OK" an, um den Vorgang zu beenden.

22. Betreiben Sie das Spiel in einem der 640x400-Bildauflösungsformate, dann können Sie die Filmsequenzen in voller Bildschirmgröße genießen. Sie haben aber auch die Möglichkeit, die Standardeinstellung zu verändern, indem Sie sich für eine der "Voller Bildschirm-Modus"-Optionen in der unteren linken Hälfte des Bildschirms entscheiden. (Die derzeit gewählte Option erscheint in roter Farbe.)

Ist eine der obengenannten "Voller Bildschirm-Modus"-Optionen aktiviert, dann wird für die Filmsequenzen der größte Teil des Bildschirms ausgenutzt. Allerdings leiden Qualität und Leistung ein wenig. Werden diese Optionen ausgeschaltet, dann erscheinen die Filme in der vorgesehenen Bildauflösung, aber der Bildausschnitt ist wesentlich kleiner (etwa ein Viertel des Bildschirms).

23. Sie haben jetzt die Möglichkeit, den Universal-VESA-Treiber ein- oder auszuschalten. Die Standardkonfiguration (falls Sie einen VESA-Treiber geladen haben) ist "UniVESA Aus".

Im allgemeinen benötigen Sie den Universal-VESA-Treiber nur, wenn Sie keinen anderen VESA-Treiber geladen haben. (Normalerweise ist die Videokarte mit einem VESA-Treiber ausgestattet.)

24. Haben Sie auf diesem Bildschirm die gewünschten Änderungen vorgenommen, können Sie durch Anklicken von "OK" den Videokartentest starten. Hier wird Ihnen ein Grafikbeispiel präsentiert, damit Sie den gewählten Bildauflösungsmodus begutachten können. Klicken Sie in der nächsten Dialogbox "OK" an, um den Videotest zu beginnen.

25. Drücken Sie den Mausknopf oder eine beliebige Taste, um den Videotest abzubrechen.

26. Wählen Sie danach "Zurück zum vorigen Menü" aus dem Hardware-Konfigurationsmenü, um den Hauptbildschirm für die Hardware-/Spieloptionen zu verlassen.

SPIELOPTIONEN EINSTELLEN

Bei diesem Teil des Installationsvorgangs werden die Spieloptionen bestimmt. Sie wählen aus einer Reihe von Menüs allgemeine Spielvariablen.

27. Wählen Sie "Spieloptionen einstellen" aus dem Hardware-/Spieloptionenmenü, und klicken Sie "OK" an.

28. Markieren Sie auf dem nächsten Bildschirm die Option "Schwierigkeitsgrad festlegen", und bestätigen Sie mit "OK".

SCHWIERIGKEITSGRADE

Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen bestimmen, wieviel Hilfe Sie während des Spielens von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* erhalten werden. Diese Einstellung kann im Spielverlauf geändert werden, indem Sie RGCD (Spieleinstellungen) aufrufen, während Sie sich auf der Brücke befinden. Siehe auch "Kapitel 3: Spieleinstellungen" im Handbuch.

29. Wählen Sie entweder "Fähnrich", "Lieutenant" oder "Captain", je nachdem, welches Fähigkeitslevel Sie bereits erreicht haben. (Bei der Option "Fähnrich" erhalten Sie die meiste Hilfe, wohingegen Sie als "Captain" mit sehr wenig Hilfe auskommen müssen.)

Eine detaillierte Beschreibung der drei Schwierigkeitsgrade finden Sie auf Seite 11 des Handbuchs.

30. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.
31. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm "Text festlegen", und bestätigen Sie erneut mit "OK".

TEXT EIN/AUS

Der Spielverlauf wird durch viele gesprochene Konversationen geprägt. Durch Aktivierung der Option "Text Ein" erscheinen diese Konversationen auch als Bildschirmtext. Sie können sie also nicht nur hören, sondern auch in geschriebener Form mitverfolgen.

32. Wählen Sie für diese Einstellung entweder "Ein" oder "Aus".

Wie schon die Schwierigkeitsgrade kann auch diese Option mit Hilfe der RGCD ein- oder ausgeschaltet werden. Siehe auch "Kapitel 3: Spieleinstellungen" im Handbuch.

33. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.
34. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm die Option "Zurück zum vorigen Menü", und klicken Sie "OK" an.
35. Wählen Sie "Konfiguration sichern und beenden", um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
36. Wählen Sie auf dem Hauptbildschirm "Installationsprogramm beenden", um zu DOS zurückzukehren.

LADEN

Ist die Installation von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* abgeschlossen, gehen Sie folgendermaßen vor, um das Spiel zu starten:

1. Gehen Sie zum Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte, indem Sie "cd\sttng" [Enter] eingeben. (Haben Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis als "\STTNG" installiert, dann gehen Sie stattdessen zum entsprechenden Verzeichnis.)
2. Geben Sie nun sttng [Enter] ein, um das Spiel zu starten.

ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Treten beim Betreiben von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* Schwierigkeiten auf, oder haben Sie Probleme, genügend Speicherplatz für das Spiel freizumachen, dann wäre das Erstellen einer Bootdiskette anzuraten. Mit Hilfe dieses kleinen "Tricks" müßten sämtliche Probleme aus dem Weg geräumt werden, die im Zusammenhang mit auf Ihrem Computer geladenen speicherresidenten (TSR-) Programmen auftreten können.

1. Legen Sie die CD-ROM *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* mit der Bildseite nach oben in das CD-ROM-Laufwerk.
2. Gehen Sie zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk, indem Sie folgendes eingeben: d: [Enter]. Ist "D" nicht Ihr CD-ROM-Laufwerk, ersetzen Sie "d:" durch die entsprechende Laufwerkskennung.
3. Schreiben Sie install [Enter], um das Installationsprogramm zu betreiben.
4. Nachdem das Installationsprogramm geladen ist, wählen Sie "Bootdiskette erstellen", und klicken Sie "OK" an.
5. Legen Sie eine formatierte Leerdiskette (entsprechend Ihrem Diskettenlaufwerk entweder 1.44 MB oder 720 KB) in Laufwerk A ein, und bestätigen Sie mit "OK". Die nötigen Dateien werden dann auf die Diskette kopiert.
6. Ist die Bootdiskette fertig, dann bringt Sie das Installationsprogramm automatisch zum Hauptmenü zurück. Klicken Sie "Installationsprogramm beenden" an, um das Programm zu verlassen.
7. Möchten Sie das Spiel von der Diskette betreiben, so lassen Sie die Diskette im Laufwerk A und die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk, und starten Sie Ihr Gerät neu.
8. Folgen Sie nun den bereits in diesem Handbuch beschriebenen Ladeanweisungen, um das Spiel zu starten.

DIE SOUNDKARTEN - FRAGEN UND ANTWORTEN

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" wurde mit allen Sound Blaster- oder zu 100% kompatiblen Soundkarten getestet, läuft aber auch mit den vorab genannten.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Gelingt es dem automatischen Suchprogramm nicht, Ihre Soundkarte zu finden, oder hören Sie im Spielverlauf keinen Ton, dann sollten Sie die nachfolgenden Abschnitte zu Rate ziehen.

F: In dem meiner Soundkarte beiliegenden Dokumentationsmaterial steht, daß ich eine Sound Blaster-kompatible Soundkarte habe. Warum gelingt es dem Installationsprogramm dann nicht, sie zu finden?

A: Ist Ihre Soundkarte nicht in der obenstehenden Liste zu finden, dann wählen Sie diejenige, die der Ihren am nächsten kommt. Wir empfehlen, zunächst einmal die Option "Sound Blaster 8" auszuprobieren. Sie können es aber auch mit der Einstellung "Sound Blaster Pro" versuchen.

Einige Soundkarten bieten im sogenannten "Emulations-Modus" Sound Blaster-Unterstützung. Zu diesem Zweck müssen im allgemeinen zuerst die Emulationstreiber geladen werden, bevor irgendwelche Anwendungen betrieben werden. Sollten Sie dabei auf Probleme stoßen, müssen Sie zunächst den/die Emulationstreiber entfernen oder den Emulations-Modus *ausschalten*, bevor Sie das Spiel starten.

F: Ich habe eine Reveal SC400-Soundkarte, aber das Installationsprogramm kann sie nicht finden.

A: Die Reveal SC400-Soundkarte ist mit dem Spiel kompatibel. Wählen Sie manuell die Einstellung "Sound Blaster 8" (und vergewissern Sie sich, daß die Port-, IRQ- und DMA-Daten korrekt sind), um während des Spiels Soundeffekte hören zu können.

F: Ich habe eine ATI Stereo F/X-Karte, und das Installationsprogramm kann sie nicht finden.

A: Die ATI Stereo F/X-Soundkarte ist mit dem Spiel kompatibel. Wählen Sie manuell die Einstellung "Sound Blaster 8" (und vergewissern Sie sich, daß die Port-, IRQ- und DMA-Daten korrekt sind), um während des Spiels Soundeffekte hören zu können.

F: Ich habe eine Ad Lib-/Ad Lib Gold-Soundkarte, kann aber keine Soundeffekte hören.

A: *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* unterstützt weder Ad Lib noch Ad Lib Gold-Soundkarten. Sie benötigen also eine Sound Blaster-kompatible Karte, um die Soundeffekte während des Spiels hören zu können.

F: Ich benutze ein älteres Compaq-Modell, das mit Business Audio ausgestattet ist, höre aber keinen Ton.

A: Dies ist die ältere Version der eingebauten Audiofunktion (Onboard Business Audio) von Compaq. Sie entspricht Ad Lib-Sound (FM) und wird daher vom Spiel nicht unterstützt. Sie benötigen also eine Sound Blaster-kompatible Karte, um die Soundeffekte während des Spiels hören zu können.

F: Ich habe einen Compaq Presario, und das Installationsprogramm stürzt während des Soundtests jedesmal ab.

A: Sie müssen die Port-, IRQ- und DMA-Einstellungen für Ihren Presario manuell vornehmen. Im Handbuch zu Ihrem Presario finden Sie weitere Informationen zu genannten Einstellungen.

VIDEOKARTEN UND VESA-TREIBER

Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" benötigt einen zu 100% VESA-kompatiblen Treiber und eine Super VGA-Videokarte mit 512 KB Video-RAM. Entspricht Ihre Karte diesen Anforderungen nicht, dann kann das Spiel nicht reibungslos laufen. Für viele Videokarten muß zunächst ein VESA-Treiber installiert werden, bevor die verschiedenen Anwendungen aktiviert werden können. Sollte dies der Fall sein, dann vergewissern Sie sich bitte, bevor Sie das Spiel betreiben, daß Ihr VESA-Treiber geladen ist. Bei einigen anderen Karten ist der Treiber in die Hardware eingebaut. Karten mit eingebauten Hardware-VESA-Treibern benötigen keine zusätzlichen Treiber, um *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben zu können.

UNIVERSAL-VESA-TREIBER

Haben Sie keinen VESA-Treiber für Ihre Videokarte, dann kann das Installationsprogramm einen auf Ihrem Computer installieren. Zum Zeitpunkt des Drucks dieses Lade- und Installationshandbuchs ist der Universal-VESA-Treiber mit den diesem Abschnitt folgenden VGA-Chipsets kompatibel. Zwar werden Sie auf dieser Liste Videokarten-Hersteller wie Orchid, Hercules etc. nicht finden, doch auch diese verwenden Chips, die aus der Herstellung der folgenden Firmen stammen:

- Acer Labs ALi CAT-32/64
- Ark Logic ARK1000VL, ARK1000PV, ARK2000PV
- Avance Logic AL2101/2201/2228/2301/2302/2364 SuperVGA
- Ahead V5000A, V5000B
- ATI Technologies 18800, 28800, Mach32, Mach64
- Chips & Technologies 82c45x, 655xx, 643x0 WinGine
- Cirrus Logic CL-GD62xx, 5402, 5422/4/6/8/9, 5430/4
- Cirrus Logic LCD CL-GD64xx
- Compaq IVGS/AVGA, QVision QV1024/1280
- Diamond Viper P9000+W5186/OAK87 VLB und PCI
- Everex Viewpoint, Viewpoint/NI, Viewpoint/TC
- Genoa Systems GVGA
- Hualon HMC86304/14
- IIT AGX-010/11/14/15/16/17
- Matrox MGA Atlas
- MXIC 86000/86010 SuperVGA
- NCR 77C20/21/22E/32BLT
- OAK Technologies OTI-037C/057/067/077/087
- Paradise/Western Digital PVGA1A, WD90C1x/2x/3x
- Primus 2000 SuperVGA
- RealTek RTG3103/3105/3106 SuperVGA
- S3 86c911/924/801/805/928/864/964/866/868/968/Trio32/Trio64
- Sierra Semiconductor Falcon/64
- Trident 88/8900/9x00/8900CL/8900D/9200CXr/9400CXi/9420DGi/9440AGi
- Tseng Labs ET3000, ET4000, ET4000/W32/W32i/W32p
- UMC 85c408/18
- Video7 VEGA, HT208/209/216
- Weitek 5086/5186/5286, P9100

Um den Universal-VESA-Treiber benutzen zu können, wählen Sie “UniVESA Ein” aus dem Videomodus-Konfigurationsmenü im Einstellungsprogramm (Setup). (Nähere Informationen zum Betreiben des Konfigurationsprogramms und dem Einstellen des Videomodus’ finden Sie im Abschnitt “Hardware-/Spieloptionen” in diesem Installations- und Ladehandbuch.)

Gelingt es dem Setup-Programm nicht, den Universal-VESA-Treiber zum Laufen zu bringen, müssen Sie möglicherweise zuerst das Universal-VESA-Konfigurationsprogramm

betreiben. Gehen Sie zu diesem Zweck zum Verzeichnis STTNG auf Ihrer Festplatte, und geben Sie nach dem DOS-Systemzeichen UVCONFIG [Enter] ein. Wenn das Hauptmenü erscheint, wählen Sie "OK". Daraufhin wird der Universal-VESA-Treiber eingestellt.

FRAGEN UND ANTWORTEN

F: Was sind VESA-Treiber?

A: VESA-Treiber sind Programme, mit deren Hilfe Ihre Videokarte über bestimmte Grafik-Standards mit Ihrem Computer kommunizieren kann. Die meisten Videokarten werden heutzutage bereits mit VESA-Treibern geliefert (entweder eingebaut oder in Form von Software), aber wir haben dem Spiel dennoch sicherheitshalber einen Universal-VESA-Treiber hinzugefügt.

F: Ich besitze eine VESA-kompatible Videokarte, bin aber nicht sicher, ob ich den/die richtigen Treiber geladen habe. Was soll ich tun?

A: Das Installationsprogramm wird herausfinden, ob Sie einen VESA-Treiber geladen haben. Ist dies nicht der Fall, dann fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie den Universal-VESA-Treiber auf Ihre Festplatte installieren möchten. Dieser Treiber funktioniert mit *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* reibungslos, und Sie benötigen keine zusätzlichen Treiber.

F: Ich habe einen VESA-Treiber geladen, werde aber beim Videokarten-Konfigurationsteil des Installationsprogramms jedesmal dazu aufgefordert, "UniVESA" einzuschalten. Soll ich diese Option wählen oder einfach ignorieren?

A: Hat Sie das Installationsprogramm nicht dazu aufgefordert, den Universal-VESA-Treiber zu installieren, dann hat Ihr Computer bereits einen VESA-Treiber geladen. Vergewissern Sie sich, daß die Option "UniVESA Aus" rot markiert ist, bevor Sie mit der Installation fortfahren.

F: Ich besitze einen Orchid Fahrenheit 1280 mit einer Videokarte, die VESA unterstützt. Wenn ich "Autom. Suche" anklicke, stellt das Installationsprogramm die Bildauflösung auf 320x200 mit 256 Farben ein. Wie kann ich eine höhere Bildauflösung erzielen?

A: Wählen Sie einfach eine höhere Auflösungsoption von der Liste. Das Installationsprogramm wird diese höhere Auflösungsoption nicht automatisch finden, aber das Spiel funktioniert damit reibungslos.

F: Ich besitze eine Genoa 512KB-VGA-Karte und habe auch einen Genoa-VESA-Treiber installiert, aber die Grafiken am oberen Bildschirmrand sind völlig verschwommen. Warum?

A: Sie müssen das Einstellungsprogramm betreiben und die Option "UniVESA Ein" vom Videomodus-Einstellungsbildschirm wählen. (Siehe auch Abschnitt "Hardware-/Spieloptionen".) Funktioniert dies nicht, dann müssen Sie unter Umständen zunächst das Universal-VESA-Treiber-Konfigurationsprogramm betreiben (wie im vorigen Abschnitt über den Universal-VESA-Treiber ausführlich beschrieben) und dann das Spiel betreiben. Neuere Genoa-Videokarten verfügen bereits über einen VESA-Treiber (als Teil der Hardware).

ALLGEMEINE PROBLEMLÖSUNGEN

Im folgenden finden Sie einige der am häufigsten auftretenden Fragen. Viele davon befassen sich mit Installation und Laden, bei anderen geht es um Kompatibilität und Allgemeines.

F: Ich besitze eine VESA-kompatible Videokarte, kann aber das Spiel nicht mit dem Universal-VESA-Treiber betreiben. Warum?

A: Ist Ihre Videokarte nicht mit einem der im Abschnitt "Der Universal-VESA-Treiber" aufgelisteten Chipsets ausgestattet, funktioniert der Universal-VESA-Treiber nicht. Sie benötigen den neuesten VESA-Treiber Ihres Videokarten-Herstellers. Im Handbuch zu Ihrer Videokarte finden Sie nähere Informationen zu diesem Thema.

F: Die Filmsequenzen des Spiels laufen nur sehr holperig - manchmal wird sogar das Spiel unterbrochen. Kann man da was machen?

A: Um dieses Problem aus der Welt zu schaffen, müssen Sie die Video-Bildauflösung verringern (oder den "Voller Bildschirm-Modus" ausschalten). Betreiben Sie das Einstellungsprogramm von Ihrem STTNG-Verzeichnis aus, und folgen Sie den Anweisungen zur Hardware-Konfiguration und zum Einstellen des Videomodus'. Wählen Sie statt "Autom. Suche" (wie unter Punkt 21 beschrieben) bzw. Ihrem derzeit gewählten Videomodus einen der weiter oben stehenden Modi aus der Liste. Verfahren Sie danach wie gewohnt, und vergewissern Sie sich, daß Sie am Schluß die Option "Konfiguration sichern und beenden" wählen.

F: Ich habe einen Laptop-Computer und versuche, das Spiel mit einem BACKPACK-CD-ROM-Adapter zu betrieben. Leider will mir die Installation nicht gelingen.

A: Diese Adapter sind nicht MPC-kompatibel. Aus diesem Grund können Sie *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht betreiben, wenn Sie einen BACKPACK-CD-ROM-Adapter verwenden. Die CD-ROM-Datenübertragung ist zu langsam, um die Filme reibungslos ablaufen zu lassen.

F: Ich versuche, das Spiel mit einem Speicherverwalter (z.B. EMM386, QEMM oder 386Max) zu betreiben, kann es aber nicht laden.

A: Einige Speicherverwalter sind für das Betreiben von *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht geeignet. Wir raten, jegliche Speicherverwalter zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel betreiben, oder es über eine Bootdiskette zu spielen.

F: Ich versuche, das Spiel mit QEMM im Hintergrund-Modus zu betreiben, kann es aber nicht laden.

A: Wenn Sie QEMM verwenden wollen, müssen Sie vorher den Hintergrund-Modus deaktivieren. Wir empfehlen, jegliche Speicherverwalter zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel betreiben, oder es über eine Bootdiskette zu spielen.

F: Ich besitze eine große IDE-Festplatte (mindestens 540 MB) und versuche, das Spiel von einer vom Installationsprogramm erstellten Bootdiskette aus zu betreiben. Das scheint aber nicht zu funktionieren. Warum?

A: Bei einigen Computermodellen sind die IDE-Festplattentreiber nicht in das CMOS eingebaut. In diesem Fall müssen Sie den Treiber für Ihre Festplatte manuell von Ihrem Computer auf die Bootdiskette kopieren. (Manche Connor-Festplatten verwenden beispielsweise den DMDRVR.BIN-Treiber.) Ist diese Voraussetzung erfüllt, dann erkennt Ihre Bootdiskette die Festplatte. Nähere Informationen hierzu finden Sie in den Ihrer IDE-Festplatte bzw. Ihrem Computer beiliegenden Handbüchern.

F: Ich verwende die CORELCDX CD-ROM-Erweiterung, und die Filmsequenzen laufen nur sehr holperig. Kann ich das vermeiden?

A: Der CORELCDX CD-ROM-Treiber funktioniert mit *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* nicht reibungslos. Sie können den CORELCDX CD-ROM-Treiber durch MSCDEX ersetzen (einen zu MS-DOS gehörenden CD-ROM-Treiber). Dadurch müßte die Qualität der Filmsequenzen erheblich verbessert werden.

F: Ich benutze einige Power Management-Einrichtungen (oder Bildschirmschoner), und das Spiel wird häufig unterbrochen. Kann man da was machen?

A: Wir empfehlen dringend, jegliche Power Management-Einrichtungen (z.B. Aptiva Power Management-Einrichtungen) zu deaktivieren, bevor Sie *Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"* betreiben. Diese Einrichtungen stören den normalen Ablauf des Spiels.

F: Ich besitze eine Videokarte mit einem S3-Chipset, aber das Spiel läuft einfach nicht.

A: Sie müssen sicherstellen, daß Sie die neueste Version eines Microsoft- oder Logitech-kompatiblen Maustreibers haben, vor Sie das Spiel betreiben können. Generische Maustreiber können u.U. Probleme beim Betreiben des Spiel aufwerfen.

F: Ich habe eine MGA Impression Plus VCI-Videokarte mit 2MB Video-RAM, kann das Spiel aber nicht installieren. Das Installationsprogramm bricht ständig zu DOS ab, und die Fehlermeldung besagt, daß das Programm den VESA-Treiber nicht aktivieren kann.

A: Alle MGA-Videokarten sind mit VESA-Funktionen ausgestattet. Sie müssen den zu Ihrer MGA-Karte gehörenden VESA-Treiber betreiben, bevor Sie das Spiel starten. Ist dies geschehen, dann erkennt die MGA-Videokarte die eingebaute VESA-Funktion.

HANDBUCH-ERRATA

Die folgenden Änderungen wurden an dem Spiel vorgenommen, nachdem das Handbuch in den Druck gegangen war.

Seite 33: Bedienung der Waffen. Wenn der Knopf "VOLL" betätigt wurde, ist die Steuerung der Waffensysteme nicht mehr verdeckt. Das Beobachtungsfenster wird vergrößert, bis es die obere Hälfte des Bildschirms vollständig bedeckt. Die Waffensteuerungsvorrichtungen verbleiben an der üblichen Stelle.

Seite 34: Taktische Betriebsdaten (Energie). Die Energielinie zeigt die effektive Schildstärke des Schilds/der Schilde auf der dem Zielschiff zugewandten Seite.

Seite 36: Einsatz der Photontorpedos. Die Bildunterschrift "Anzahl der verfügbaren Photontorpedos" weist auf die Anzahl von Torpedos hin, die für eine Salve zur Verfügung stehen. Die Bildunterschrift "Angeforderte Torpedos" weist auf die Anzahl der vom Maschinenraum zugeteilten Torpedos hin, d.h. die *maximale* Zahl von Torpedos, die in einer Salve abgeschossen werden können.

Seite 39: Selbstzerstörung. Dies ist keine Täuschungstaktik mehr! Wählen Sie diese Option, dann zerstört sich die Enterprise tatsächlich selbst!

Seite 45: Ansichten der U.S.S. Enterprise. Der Betriebsstatus sämtlicher Systeme im Maschinenraum wird durch Farben angezeigt: entweder grün (keine Beschädigung) oder rot (nicht mehr funktionsfähig). Die Zwischenstufen (gelb oder orange) gibt es nicht mehr.

ZUSÄTZLICHES MITARBEITERVERZEICHNIS

Auch die folgenden Personen haben am Entstehen des Spiel mitgewirkt:

QUALITÄTSSICHERUNG

Wi Kian Tang, Larry Webber

BETA-TESTER

Wayne Hedrick, Joe Pazos, Darren Schuellor, John Steiner, Lou Syracuse, Kevin Verdon

BESONDERER DANK AN:

Michael Bilodeau, Chris Evans, Garth Gurley, William Hom, Vansouk Lianemany, Karl Maurer, Thomas Noppe, Boris Polonsky, Anthony Romaine, Peter Saylor, Jay Stockton, Gabe Turk, Stan Yee.

MP390195T/SR
Hergestellt in GB